

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)



Disusun Oleh : HERLINA AYU WULANDARI, S.Pd.
Sekolah : TK Dharma Wanita 1 Boloh
Alamat Sekolah : Jl. Makam Rt. 04 / Rw. 05 Desa Boloh
Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan
Provinsi Jawa Tengah
Email : herlinaayuwulandari90@gmail.com
Topik Pembelajaran : Aku Sayang Binatang, Tanaman dan
Mahhluk Ciptaan Tuhan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Satuan Pendidikan : TK Dharma Wanita 1 Boloh
 Hari, tanggal : Kamis, 4 November 2021
 Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
 Tema / Subtema : Binatang / Binatang Air
 Sub-subtema : Ikan

A. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti	
KI 1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
KI 2	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat, Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, kreatif, estetis, percaya diri, taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan, sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan, peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya, dapat menyesuaikan diri, jujur, bertanggung jawab, rendah diri dan sopan santun kepada orang tua, pendidik dan teman
KI 3	Mengenal diri, Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) tempat bermain dan satuan pendidikan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, meraba, merasa, membau); menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan, melalui kegiatan bermain.
KI 4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

B. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA)

Lingkup Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2	Menghargai lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan dengan menyayangi binatang
Fisik Motorik	3.3-4.3	Melakukan berbagai gerakan terkoordinasi secara seimbang, terkontrol, dan lincah
Kognitif	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu, Berani mencoba hal yang baru, aktif bertanya, mencoba atau melakukan sesuatu untuk mendapatkan jawaban
	3.8-4.8	Mengenal dan menyajikan berbagai karyanya tentang lingkungan alam
Bahasa	3.11-4.11	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
Sosial Emosional	2.9	Berperilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
Seni	2.4	Menjaga kebersihan dan kerapian saat berkarya
	3.15-4.15	menunjukkan aktivitas dan karya seni dengan berbagai bentuk

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melihat gambar ikan , anak mampu menyebutkan binatang ikan sebagai ciptaan Tuhan dengan benar
2. Setelah menyimak video senam Ikan timbul tenggelam dan tutorial dari guru anak mampu menggunakan anggota tubuhnya dalam mengikuti gerakan senam "Ikan Timbul Tenggelam"
3. Setelah melihat tutorial dari guru, anak mampu menyusun huruf menjadi kata "Ikan" dengan benar
4. Setelah melihat gambar ikan, anak mampu mengkategorikan sesuai habitat/ tempat hidupnya dengan benar
5. Setelah menyimak tutorial guru, anak mampu mencipta hasil karya melipat bentuk ikan dengan baik kemudian menempel lipatan tersebut pada piring kertas sehingga menyerupai ikan yang sedang berada di habitatnya
6. Setelah melihat gambar yang ditunjukkan oleh guru, anak dapat menunjukkan sikap peduli memberi makan ikan dengan baik

D. Materi Pembelajaran :

1. Ikan ciptaan Tuhan
2. Jenis ikan sesuai dengan habitatnya (air tawar, air laut, air payau)
3. Bagian Tubuh ikan
4. Senam ikan timbul tenggelam
5. Sikap peduli
6. Menyusun Huruf menjadi kata "ikan" dengan batu warna
7. Melipat bentuk ikan
8. Menempel lipatan ikan pada piring kertas

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) : Religius, peduli lingkungan

Model : Luring

Pendekatan : Saintifik

Metode : Tanya-jawab, diskusi, Observasi,
Penugasan, Unjuk Kerja

E. Media dan Sumber Belajar

1. Laptop/HP, Speaker, Charger
2. Gambar (jenis, bagian tubuh,tempat hidup, perkembangbiakan,olahan, cara merawat ikan)
3. Ikan dalam toples, makanan ikan
4. Batu Warna, LK gambar dan tuisan ikan
5. Kertas lipat, piring plastik/kertas, gambar rumput laut, gunting, Lem

F. Langkah-Langkah Kegiatan :

A. Kegiatan Pembuka (30 Menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara merawat binatang
3. Berdiskusi tentang ikan
4. Melihat video Senam ikan timbul tenggelam
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. KEGIATAN INTI (90 Menit)

1. Menyusun Huruf menjadi kata "ikan" dengan batu warna
2. Melipat bentuk ikan
3. Menempel lipatan ikan pada piring kertas

C. RECALLING (15 menit)

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. ISTIRAHAT (30 menit)

-Anak Bermain Bebas

E. KEGIATAN PENUTUP (15 menit)

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Berdoa setelah belajar
6. Rencana Penilaian

F. Penilaian

Metode : Observasi

Instrumen :

- a. Skala Capaian Perkembangan (ceklis)
- b. Catatan Anekdote
- c. Hasil Karya

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Boloh, 4 November 2021

Guru Kelas

Herlina Ayu Wulandari, S.Pd

Herlina Ayu Wulandari, S.Pd